CAPÍTULO 1

La vestimenta. Conceptos textiles

Introducción:

No cabe duda que el vestirse hoy en día es algo tan normal como comer, respirar y vivir. El hecho de vestirse forma parte de cada individuo, el cual aporta su propio estilo, dándole a este factor socio-cultural trascendencia a través del tiempo. Este capítulo detalla la importancia de la vestimenta en nuestra sociedad y cómo esta ha evolucionado en el tiempo, demostrando su importancia en la economía mundial.

1.1 Indumentaria

La ropa (también llamada vestimenta, atuendo o indumentaria) es el conjunto de prendas generalmente textiles, fabricadas con diversos materiales y usadas para vestirse, protegerse del clima adverso y en ocasiones por pudor (ropa interior), y para evitar daños en la piel por condiciones externas (entorno laboral).

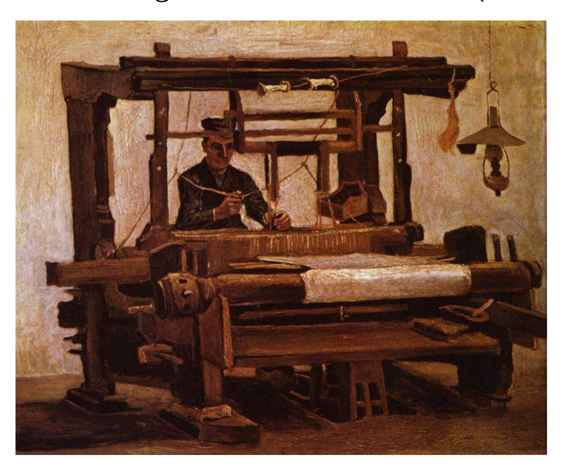
1.2 Historia de la vestimenta

De acuerdo con los arqueólogos y antropólogos, los signos de vestimenta más antiguos probablemente consistieron en pieles, cueros, hojas o pasturas, envueltas o atadas alrededor del cuerpo como protección de los elementos de la naturaleza. El dominio del fuego y la preparación del cuero y las pieles de animales que usaba como vestimenta, le permitió vivir en zonas cercanas a los glaciares en la época de la glaciación. Al término de la última glaciación, hace aproximadamente 10.000 años, los hombres tienen más espacio para habitar y comienzan a vivir formando poblados semipermanentes. El aumento de la población hace que los alimentos provenientes de la caza y la recolección sean insuficientes. Esto los impulsa a cultivar las plantas que ya conocían y a mantener animales cerca suyo a modo de contar con mayor cantidad de alimento. De esta forma comienza la práctica de la agricultura y la ganadería, lo que permite desarrollar técnicas de tejido a base de fibras vegetales (como el algodón, una de las más importantes plantas para la producción textil) y de fibras animales (como la lana) (Mingote, 1997, pág. 19)

Con la materia prima a base de fibras animales y vegetales, la ropa comenzó a ser realizada con telas fabricadas en telar[1].

Fotografía 1:

Vincent Willem van Gogh: Weber am Webstuhl (Weber en el telar)



FUENTE: http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Vincent_Willem_van_Gogh_139.jpg

Se estima que el telar existe desde hace unos siete mil años. En la Edad Media comienzan a realizarse tejidos de punto y mallas. (Wikilearning)

La vestimenta ha variado sin dudas en gran modo a lo largo de los tiempos, teniendo que ver esto no sólo con el cambio de las condiciones climáticas, si no también con el desarrollo de nuevos estilos de diseño, de nuevos materiales; así como también del cambio del contexto social, político y económico. Esto conllevó que a lo largo de la historia las prendas hayan sido alteradas por ser consideradas muy anticuadas o conservadoras, para representar determinadas ideologías, por razones de condiciones económicas, etc.

[1] Telar: es un aparato construido con madera o metal, que puede ser Artesanal o Industrial.

Al mismo tiempo, la vestimenta siempre ha encontrado diferenciación en lo que respecta a las prendas masculinas y a las femeninas. Esto siempre se ha relacionado con la necesidad de que la vestimenta sea adaptada a dos tipos de cuerpo diferentes, al requerimiento de cubrir o mostrar diferentes partes o a seguir diversos estilos. (Definición ABC)

Fotografía 2:

La vestimenta a través del tiempo



1. Hombre egipcio
2. Mujer egipcia
3. Antigua mujer griega
4. Hombre griego)
5. Mujer griega en el período Helenístico
6. Noble romano utilizando una túnica
7. Mujer Romana durante el Imperio Romano
8. Emperador bizantino Justiniano
9. Bizantina emperatriz Teodora
10. Noble Franco
11. Dama Franca
12. Noble alemán del siglo 13
13. Noble damisela del siglo 13
14. Titulada dama joven (1400)
15. Titulado hombre joven (1400)
16. Caballero de Borgoña
17. Caballero de Borgoña
18. Señora de Borgoña
19. Ciudadano de Nuremberg (1500)

FUENTE: http://es.wikipedia.org/wiki/Indumentaria

1.2.1 La vestimenta hasta nuestros días

La vestimenta sirve para proteger al cuerpo humano, pero también se usa como medio de representación de ideas culturales, sociales y religiosas. Las personas se visten de diferente manera de acuerdo a la ocasión, el clima y su estado de ánimo. Mientras que algunos atuendos a veces son considerados como símbolos de un estatus.

Con el transcurso del tiempo la ropa comienza a asociarse a la ubicación en la sociedad, dependiendo estos ropajes de la modestia personal, la ostentación o el lujo,

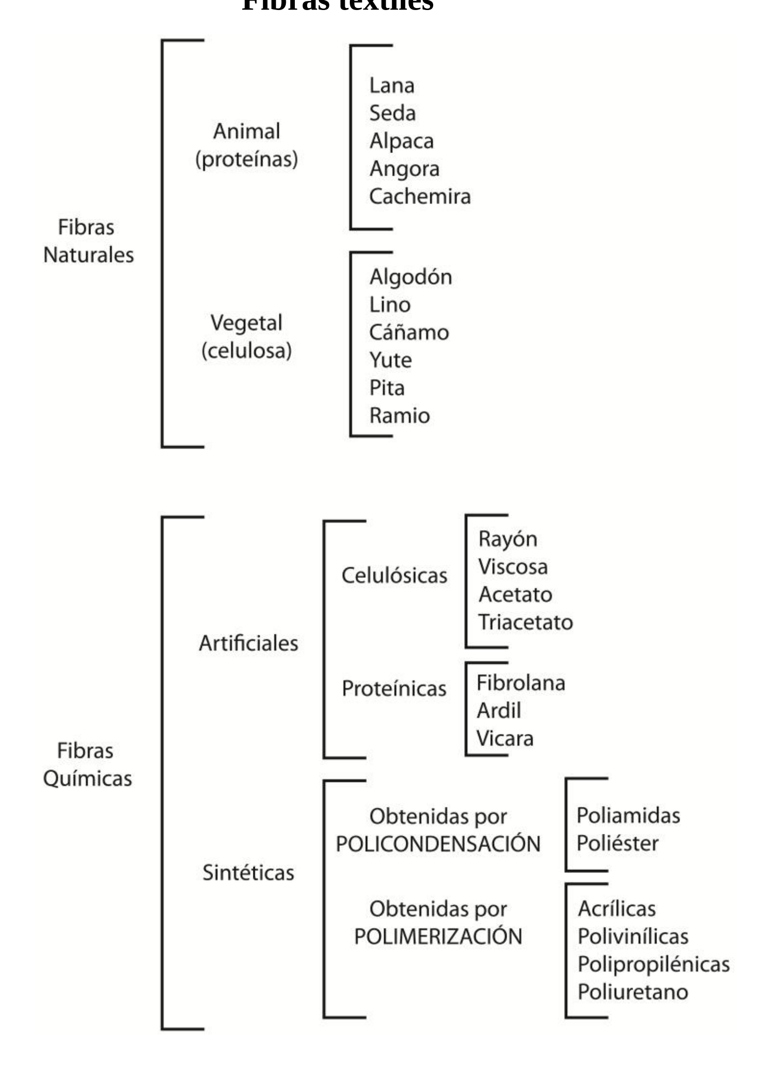
las posibilidades económicas, las actividades laborales, etc. La moda cambia constantemente, pero cada vez más se busca la comodidad y la simplicidad. (Wikilearning).

El punto es que el hecho de vestirnos forma parte de nosotros ya que cada persona le aporta su propio estilo y cada quien sabe cómo vestirse, cuánto invertir, y el porqué vestirse como lo hace.

Cuadro 1:

Materiales que se utilizan en la elaboración de prendas de vestir

Fibras textiles



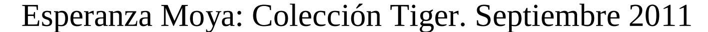
FUENTE: http://diseniodeindumentaria2.wordpress.com/2008/04/29/fibras-artificiales-y-fibras-sinteticas/

1.3 Diseño de modas

1.3.1 ¿Qué es diseño de modas?

El diseño de modas se encarga de diseño de ropa y accesorios creados dentro de las influencias culturales y sociales de un período específico. Representa el estilo e idea del diseñador según principios de composición, ergonomía y estética; tomando en cuenta las tendencias del mercado. No debe confundirse con el corte y confección o la sastrería, pues aunque el diseño de modas esté muy ligado a estos, en realidad es una tarea distinta. (Wikipedia)

Fotografía 3:


Esperanza Moya: Colección Tiger. Septiembre 2011



FUENTE: http://www.esperanzamoya.com/fashion/tiger-2/

La psicología influye en la moda en muchos aspectos dentro del ser humano, como por ejemplo: el hecho de como el color de una prenda puede llegar a cambiar el estado de ánimo de una persona, o bien como le quita o le da seguridad para integrarlo a un grupo social.

El tipo de vestimenta que un individuo utilice, puede darnos pistas de cómo es su personalidad, su nivel cultural, ambiciones, pasatiempos, lugar de origen, gustos musicales, condiciones físicas, complejos, etc...

Existen algunas razones por las cuales una persona diseña vestimenta:

- **Fin estético:** Pretende crear una respuesta en quién lo observa siendo la belleza su único eje.
- **Fin ergonómico:** Diseño de una cobertura en perfecta armonía con la fisiología humana, haciendo que ésta mejore en uno o varios aspectos.
- **Fin de personalidad:** Mediante la cobertura se sugiere un tipo de vida, inclinaciones políticas, culturales, religiosas o de carácter.
- **Fin de situación:** Analizando el envoltorio se sitúa al individuo en un contexto histórico y geográfico concreto.
- **Fin emotivista:** Mediante la imagen que se proyecta, se induce una respuesta emotiva

(Wikipedia)

1.3.2 Actividades relacionadas con la moda

Es una industria que está relacionada con varios campos comerciales y artísticos que complementan y ayudan a su difusión; entre ellos tenemos:

- **Publicidad:** es una técnica de comunicación comercial que intenta fomentar el consumo de un producto o servicio a través de los medios de comunicación (Wikipedia)
- **Fotografía:** se consideran actividades de fotografía aquellas asociadas a la producción de fotografías comerciales y profesionales, el revelado, la grabación y los reportajes fotográficos. (Actividades de fotografía y diseño especializado).

- **Cine:** es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo (o película, o film, o filme) (Wikipedia)
- **Modelaje:** se refiere a una persona que viste una prenda, ropa o accesorio con el fin de exhibirlo a terceros. Por lo general se trata de una persona con condiciones específicas de edad, estatura, medidas, belleza, etc., para conseguir que los artículos presentados resulten atractivos para el público, a quien se dirige la publicidad o la campaña de comunicación, los periodistas, la televisión, etc. (Wikipedia)
- **Marketing:** es un conjunto de principios, metodologías y técnicas a través de las cuales se busca conquistar un mercado, colaborar en la obtención de los objetivos de la organización y satisfacer las necesidades y deseos de los consumidores o clientes. Tiene como objetivo principal favorecer el intercambio de bienes o productos (Wikipedia)
- **Música:** El fin de este arte es suscitar una experiencia estética en el oyente, y expresar sentimientos, circunstancias, pensamientos o ideas. La música es un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; así, el flujo sonoro puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, etc.). (Wikipedia)
- **Nutrición:** en general es la que se ocupa de solventar las necesidades energéticas del cuerpo aportándole los hidratos de carbono necesarios, las grasas, las vitaminas, proteínas y todas aquellas sustancias que requiere el cuerpo para poder desarrollar las actividades cotidianas logrando una salud adecuada y previniendo enfermedades. (Dieta Fitness)
- **Estilista:** es un profesional que se dedica a asesorar sobre la vestimenta, el peinado y, en general, la imagen y estética de sus clientes, normalmente tomando como guía la moda o tendencias del momento. (Wikipedia)
- **Maquillaje:** es la práctica de decorar la piel, cabello y otras partes visibles del cuerpo para obtener un aspecto más estético. En las artes se emplea también para corregir las distorsiones producidas por la iluminación, o para caracterizarse como un determinado personaje teatral. (Wikipedia)

1.4 Conclusiones

- La ropa sirve principalmente para la protección del clima adverso. El vestuario es testimonio de nuestras costumbres, nuestras habilidades, nuestro arte, nuestros gustos, de la economía y de nuestra historia. Uno de los factores importantes para su producción es el medio socio-económico en donde se produce la industria. La indumentaria puede representar ideas culturales, sociales, religiosas. Además cada individuo viste de acuerdo a la ocasión, al clima, al estado de ánimo, etc. En fin, es parte constante e importante de nuestro día a día.

- La vestimenta ha variado en el tiempo por factores como:
    1. Condiciones climáticas
    2. Desarrollo de nuevos estilos
    3. Nuevos materiales
    4. Contexto social, político, económico (tradiciones)

- La vestimenta siempre está relacionada con su contexto social, político y económico, buscando adaptarse a los tiempos, la tecnología y los nuevos materiales. De igual manera el proyecto buscará adaptarse a su entorno y las necesidades de la sociedad, adecuando nuevas tecnologías que dialoguen con los materiales preexistentes; con ello se busca la honestidad en sus materiales, acabados sencillos y de fácil ensamblaje.

- El diseño de modas es una carrera que está vinculada con muchas carreras complementarias. El proyecto debe abarcar la gran mayoría de estas actividades para poder cohesionar todas las actividades en un solo lugar, que permita un mayor desarrollo de la industria textil de la zona.